



Forsvar, konvensjoner	
Innmelding	
Naturlig Alle direkte høyninger er sperrebetonte, overmelding er minst invitt med støtte i makkers farge. Doblinger er opplysende.	
1 NT Innmelding	
15-18, 12-15 i 4de hånd.	
NT System er på.	
Hopp-innmeldinger	
Aggressive sonebetonte sperremeldinger	
Overmeldinger	
Direkte overmelding er Michaels. 2NT = 2 laveste umeldte.	
Forsvar mot 1 NT	
Mot sterk NT: Dbl : Straff 2♣ Begge major 2♦ 1 Major 2♥ 4 kort og en minor 5+kort 2♠ 4 kort og en minor 5+kort 2 NT Minor eller sterk hånd med utgangskrav	
Forsvar mot sperremeldinger	
Opplysende doblinger 2NT : 15-18 (2M) - 4m = 5m + 5aM (4M) - 4NT = 2-fargehånd	
Forsvar mot sterk 1♣ eller sterk 2♣	
X = begge major mot 1 kl og 2kl 2NT = begge minor	
Etter opplysende dobling fra motparten	
XX = 10+	

Utspill og signaler			
Utspills stil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	Norske fordelingsutsp.	Norske	
NT	Invitt	Norske	
Videre	Norske fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>A</u> kx / <u>A</u> Kxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
Konge	<u>A</u> K / <u>K</u> QJ(x) / <u>K</u> QT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Dame	<u>A</u> QJ(x) / <u>Q</u> J(x) / <u>Q</u> JT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	<u>H</u> JT(x) / <u>J</u> T(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	<u>H</u> T9x / <u>A</u> QI(x) / <u>I</u> 9x / <u>I</u> x	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	<u>9</u> x	<u>9</u> xx	
X	<u>H</u> xx / <u>xx</u> x(x)	<u>H</u> xx / <u>xx</u> x(x)	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav = styrke		Lav = styrke
2 nd	Fordeling		Fordeling
3 rd	Lavinthal		Lavinthal
NT:	Lav = styrke	Smith	Lav = styrke
2 nd	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3 rd	Lavinthal		Lavinthal
Andre: Styrke = lavt kort Måten vi legger fordeling på er fargepreferanse.			
Doblinger			
Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Støttedoblinger og redoblinger tom 2♣, responsive doblinger tom 3ru, opplysende doblinger tom 4hj			
Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
NEG+RESP+Invittdoblinger i enkelte situasjoner Støttedoblinger og støtteredobling			

	System Kort	
System: Naturlig		
Navn	Sam Inge Høyland	Trond Hantveit
Klubb	TopBridge BC	TopBridge BC
Krets	NBF Oslo	NBF Oslo
NBF medlem	7000	13078
Grunnsystem		
Generelt		
Åpning i minor = 3+, Åpning i major = 5+ 1 NT åpning 15-17 i alle soner, kan inneholde 6 kort i en minor, 5-4-3-1 og andre sineltonner. En singelton er som oftest en honnør.		
Spesielle åpninger som kan kreve forsvar		
2♦ multi sonebetont, 2♥♠ 5 sonebetont, må ha minorfarge ved siden av i sonen. Begge er 0-10		
Kravpass situasjoner		
Kravpass hvis utgangsnivå er etablert eller det er opplagt at motparten stamper.		
Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder		
Kan åpne tynt. Kan svare 1 over 1 svært tynt. Vi spiller ut invitt i makkers minoråpningsfarge i NT, med mindre fargen er gjenmeldt på ett eller annet vis.		
Psykiske meldinger		
Forekommer		

Åpning	Kryss hvis kunstig	Minimum antall	Neg. Dobl. Topp	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		3	2♠	11-22 hp	1♥♠ kan ha lengre ruter hvis svak 2♣=10+hp med 4+k støtte 2♥♠ 6+ 14+ 2NT=11-12hp 3-3-(4-3), 3♣=Sperr	Xy 1kl – 2kl – 2 ru = rele	Etter X er 2 M svakt
1♦		3	2♠	11-22 hp	2♦=10+hp med 4+k støtte 2♥♠ og 3♣ 6+ 14+ 2NT=11-12 3-3-(3-4), 3♦=Sperr	Xy 1ru – 2 ru- 2hj = rele.	Etter X er 2 M svakt
1♥		5	2♠	10-20 hp	2♠ er minisplinter 2NT invittstenberg 3♣♦ er minisplinter 3♥ er sperr 3♠ og 4♣♦ er splinter, viser renons 4♠ er exl blackwood		2♣ = Invitt med 3+ hjerter etter fohåndspass. Hvis motparten melder 2nt - 3kl er krav med spar - 3ru er invitt stenber - 3M er ukrav
1♠		5	2♠	10-20 hp	2NT invittstenberg 3♣♦♥ er minisplinter 3♠ er sperr 4♣♦♥ er splinter, viser renons		2♣ = Invitt med 3+ hjerter etter forhåndspass. Se ruten over.
1 NT		---	2♠	15-17. singel H og andre kreative fordel.	2♣ Stayman, 2♦,♥ er overføring til major eller minor, 2♠ =spør etter minor, 3x=singel, 3M=har 4 i aM	1NT-2♣-2♦-3♥/♠ = 5-4 i major	Lebensohl, dbl=negativ
2♣	X	0		9,5 stikk / sterkt 20+	2♦ forskjellige håndtyper, 2nt viser 5-4 i minor og 7+	3kl er dobbelt avslag etter 2kl, 2ru, 2M	
2♦	X	0		6 major sonebetont, eller 25-27 NT	2NT er krav 3 spar er naturlig invitt 3hj er sperr og ber om korreksjon	Etter 2♦-2NT er svarene: 3♣=max, 3♦ spør om M 3♠= min. m/ hj, 3hj=min m/sp	4.hånd=gående 6 kort og en konge eller et ess ved siden
2♥		5		5 korts ♥♦ sonebetont 4+ kort i minor i sonen.	2NT er krav, og spør etter den andre fargen	2♥-2NT, 3♣♦=4kort+ i sonen 2♥-3♣=spill	4.hånd=gående 6 kort og en konge eller et ess ved siden
2♠		5		5-9 hp, 5 korts ♠ 4+ kort i minor.	2NT er krav, og spør etter den andre fargen	2♠-2NT, 3♣♦=4kort +i sonen 2♠-3♣=Pass eller korriger	4.hånd=gående 6 kort og en konge eller et ess ved siden
2 NT		---		20-21	3♣= puppet, 3♦/♥=overføring, 3♠= spør etter minor	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr	3M er krav	XY NT - RKCB 0314	
3NT		7		Gående minor, benekter sidehold.	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton / renons	DOPI / ROPI Cue-bid med 1. og 2. kontroller blandet	
4♣,♦		6		Sperr	Ny farge er cue-bid, 4NT=Spill	Invittstenberg	
4♥,♠		5		Spill	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB	Splinter & Minisplinter	
4NT		---		Spørsmål om spesifikke ess.	5kl 0, 5 ru=ru, hj=hj, sp=sp, nt=kl. 6kl = 2 ess.	5nt velg slem 3nt når major er etablert som trumf viser noe ekstra. (Ikke max og ikke min)	